

# 2023年游戏化教学在小学数学教学中的应用开题报告(通用8篇)

报告，汉语词语，公文的一种格式，是指对上级有所陈请或汇报时所作的口头或书面的陈述。怎样写报告才更能起到其作用呢？报告应该怎么制定呢？下面是小编为大家带来的报告优秀范文，希望大家可以喜欢。

## 游戏化教学在小学数学教学中的应用开题报告篇一

- 1、培养学生学习水墨画的兴趣，使画画成为引导学生拓宽知识面的一种手段。
- 2、了解鸟类的形象特征、生活习性和生存本领。
- 3、培养创新意识，发展创造力。

### 【教学重点】

学会运用水墨来表现鸟的特征。

### 【教学用具】

- 1、学生：收集有关鸟的资料、图片、绘画作品及绘画用具。
- 2、教师：鸟的实物、图片、绘画作品及绘画用具。

### 【教学时间】

一课时。

### 【教学过程（）】

- 1、同学们有没有听过达·芬奇画鸡蛋的`故事？

2、谁把这个故事简单的讲给老师听听：)

哦，达·芬奇小的时候画的画并不好，后来老师让他专门画鸡蛋，经过他的努力，终于成了一个大画家。

3、今天沈老师也想让同学们来画鸡蛋。（揭示课题：水墨游戏）

1、老师这儿为大家准备了一张宣纸，还有不同深浅的墨汁，你可以用墨汁在宣纸上画鸡蛋，也可以用你想到的方法来画。

（学生自由上来在宣纸上画鸡蛋）

（鸟类）

3、出示鸟的图片或标本，请大家分析一下鸟的特点。

头 像个小鸡蛋

鸟 身体 像个大鸡蛋

尾巴

脚爪

4、师按照学生们的意思在他们画的鸡蛋上添画出鸟的特征，并得出口诀：

想画鸟，鸡蛋找。

头像小鸡蛋，

加上嘴和眼，

身体像个大鸡蛋，

添上尾和爪，

就是一只鸟。

1、你们学会用水墨方法画鸟了吗？

2、画画之前，老师还想给大家几点提示。（出示学生作品）

提示一：黑乎乎的墨在宣纸上会变戏法，毛笔上多一些水就出现淡墨的效果，少一些水就是浓墨的效果，简单的变化中蕴含着无穷的乐趣，请你也试试这些变化。

提示二：画鸟儿的眼睛和嘴的时候，水要少些，以免过于渗化。

提示三：鸟画好后，可以在周围画上环境点缀一下。

3、学生作画，教师巡回辅导。

1、为既画得快又画得好的同学开一个水墨画展览。（打出横幅：四1班学生水墨画展）

2、没有展出的同学请他做个评论家，用一句话或一个词评价展出的作品。

3、师小结：画画的表现方式多种多样，同学们可以大胆尝试用自己的方法去画，老师相信，你们都能够取得成功：）

## **游戏化教学在小学数学教学中的应用开题报告篇二**

1、能大胆尝试调配墨色的浓淡层次，了解水与墨的相互关系。

2、在体验、探索、欣赏中感受中国画的`独特美感。

1、两幅幼儿水墨画作品；大师的水墨画作品一幅；

- 2、水墨画常规用具（毛笔、墨汁、抹布、洗笔桶、宣纸等）；
- 3、一次性水杯若干。

- 1、出示两幅幼儿作品，对比：“这两幅画在墨的颜色上有什么不同？”

- 2、教师小结。

- 2、幼儿尝试、探究。

- 3、交流，小结。

出示大师的画，讨论：画上画了什么？墨的颜色有变化吗？你是怎么看出来的？

- 1、交代要求：请你运用我们刚才调好的不同浓淡的墨去画画自己最想画的东西。

- 2、幼儿作画。

- 3、展示作品，同伴间互相交流。

## **游戏化教学在小学数学教学中的应用开题报告篇三**

摘要：中学生往往表现自控能力差，好动，自主探究能力强。体育课作为学生最喜欢的课程之一，理应抓住这些特点，以学生为中心，培养学生的主体意识。本文希望将游戏化教学应用到中学体育教学，快速的提高学生的体育技能，激发学生参加体育锻炼的兴趣，真正提高中学体育的课堂教学质量。

关键词：游戏化教学；中学体育；教学质量

中学生身体与心理发育开始趋于成熟，但又表现出自控能力差，青春期燥动等现象。中学教师应该进行正确的引导，培

养他们的自我控制能力，提高他们的自我认识能力。中学体育教师应该坚持“以学生为本”，培养学生的主体意识，改革教学方式，利用体育游戏等教学模式激发学生参与体育运动的兴趣，培养学生的责任感，让学生自己主动完成学习目标，自我开展体育锻炼活动，形成自主学习的能力，养成终身学习的习惯，为未来的自主创新打下扎实的基础。

## 1游戏化教学

所谓游戏化教学就是以学生为主体，设计各种相合教学知识点的游戏，生动有趣的开展教学的方式。游戏化教学还课堂于学生，变静态课堂为动态课堂，营造一种非常轻松、快乐的学习环境。游戏化教学广泛应用于互动性较强、课堂形式自由的学科教学，例如英语、语文，体育等等。中学体育采用游戏化教学，可以培养学生参与体育活动的兴趣，培养学生吃苦耐劳的精神。中学体育游戏化教学应该注意游戏内容的丰富性、游戏形式的多样化，游戏难度的差异性，只有这样才能调动学生自主参与的积极性，深得广大中学生的喜好。

## 2中学体育教学应用游戏化教学的必要性

### 2.1游戏化教学可以激发学生的学习兴趣

“兴趣是最好的老师”，一旦有了兴趣，学习就变得轻松起来了。体育课堂本身是比较散漫的，无纪律的，体育教学的开展应该充分发挥这个特性，鼓励学生自主学习。中学体育课堂教学采用游戏化教学，可以激发学生的学习兴趣，调动学生自主学习的积极性和主动性，让学生在游戏体验的过程中形成正确的体育观。另外，体育游戏化教学还可以形成学生良好的学习习惯，自主学习的能力和团队协作的精神。

### 2.2游戏化教学可以提高学生的思维能力

体育运动或体育教学本身是为了锻炼学生的健康体魄，训练

他们的身体协调性、肌肉的耐力，吃苦耐劳的精神。体育游戏丰富了体育实践活动，让实践活动丰富起来，增加了体育实践活动的趣味性和情节性。学生在参加体育游戏的过程中，即促进了身体的发育，也促进了心理的成熟，提高了学生的思维能力，让学生的身心得到健康的发展，使得学生能够快乐的参加体育运动锻炼，促进学生全面素质的发展。

## 2.3 游戏化教学可以提高学生的心理素质

高中学生学习压力大，面对人生的每一次选择，感到非常困惑。体育活动作为释放压力的最好方式，理应受到重视，但高中体育传统教学的影响，许多高中生对体育活动并不感兴趣，只是应付，内心压力得不到释放。如果高中体育采用游戏化教学，就能够营造宽松的氛围，释放自身的压力，提高学生的心理素质。另外，学生在体育游戏的过程中，改善学生之间的关系，形成良好的竞争意识；学生在游戏竞争的过程中，锻炼自己的心理素质，不断的完善自己的人格，形成正确面对失败与挑战的心理。

## 3 游戏化教学在中学体育教学中的应用探索

中学体育课堂分为准备活动、技能教学和课堂结束三部分。三部分的教学目标也不一样，三个阶段理应采用不同的游戏化教学，明确不同的教学内容。

### 3.1 准备活动中的游戏化教学

体育课堂的准备活动的教学目的就是为了热热身，以免学生大幅度运动时产生意外伤害。所以准备活动中的游戏应该选择一些能热身和集中学生注意力的游戏，提前兴奋学生的肢体，让学生提前处于运动状态。体育教师可以开展“传球触人”、“模仿动物”“抢椅子”等简单游戏，提高学生的运动兴奋。另外，还可以开展“双龙争球”“传球比赛”等游戏提高学生的反应速度，使学生某一部位的肌肉处于亢奋状

态。

### 3.2技能教学中的游戏化教学

体育课堂的技能教学环节是课堂的关键环节，体育技能的掌握需要经过反复的练习，但这种反复常使学生感觉单调，枯燥无味。如果技能教学能够采用游戏教学，那就会反复的训练变得有意思。例如，篮球训练教学就可以采用“一人运两球”、“投篮晋级”等游戏，把技能的训练融入到游戏当中，提高学生的参与意愿，真正提高学生的篮球技能。再如，许多中学生不喜欢长跑，因为长跑特别单调，特别需要耐力。教师就应该设计“奔向理想”、“传递情报”等游戏，让学生在快乐中完成训练，充分调动学生的参与积极性，发挥学生的想象力。

### 3.3课堂结束中的游戏化教学

体育课堂的结束游戏正好与准备游戏相反，是为了降低大脑皮层的兴奋，调节学生的安静情绪，这些就应该设计一些轻松的游戏，运动量不能太大，让学生安静下来。例如，可以开展一些“舞蹈游戏”“拼图游戏”等，利用这些游戏可以让学生边欣赏音乐，边放松心理。

## 4结语

总之，体育课程承担体育基本技能锻炼的教学任务，是中学生最喜欢的课程之一，通过体育课程教学生可以锻炼健壮的体魄，更能锻炼学生吃苦耐劳的精神。游戏化教学应用到中学体育教育中去，可以增加体育教学的趣味性，激发学生参与体育锻炼的兴趣。中学体育教师开展游戏教学时，应该以学生为中心，从学生实际情况出发，尊重学生个体之间的差异，采用差异化教学，促进学生的全面发展。

参考文献：

[1]杨涛. 试析体育游戏在高中体育教学中的合理运用[j].考试周刊, 2015, (52).

[2]陈盈盈. 体育游戏在高中体育教学的应用[j].高考(理化生), 2015, (3):150.

## 游戏化教学在小学数学教学中的应用开题报告篇四

**【摘要】**体育游戏由于健身效果非常好，而且具有很强的趣味性，同时学生也乐于参加，因此我国高校体育教学中广泛的应用体育游戏。实际上，体育游戏是一种古老文化，每个民族都有独特的体育游戏，体育游戏也随着民族的变化而发生改变。体育游戏是一种被大众广泛接受的娱乐手段，也是我国全面发展体育教育的一种方法。本文首先对体育游戏的特点进行了介绍，其次对高校体育教学应用体育游戏的作用进行了阐释，最后对探讨了体育游戏在体育教学中的正确运用，希望对高校体育教学的发展提供借鉴。

**【关键词】**体育游戏；高校；体育教学

尽管体育游戏本身有着悠久的历史，但是其作为一门学科发展时间并不长。我国真正开始对体育游戏这门学科进行研究，应该追溯到上世纪80年代，尽管取得了非常大研究成就，但是在高校体育教学中并未真正的发挥出体育游戏的作用。这主要是因为现阶段我国体育游戏学科，所进行的理论与实践研究只是初步阶段，还未形成科学的系统，尤其是在高校体育教学中，游戏只占了一小部分，甚至没有，因此要想在高校体育教学中真正的运用体育游戏还需要一段时间。

### 一、体育游戏的特征

1、有利于锻炼身体。体育游戏与智力游戏相比，在锻炼智力的同时，也能够锻炼身体，而且更偏重于锻炼身体。体育游戏要求学生自身运动，因此游戏的过程中，就能够锻炼身体。

另外，体育游戏的编排人员也会通过某种手段赋予游戏特定的锻炼价值，以便学生在练习的过程中，提高身体素质。有利于锻炼身体这是体育游戏最为重要优势，也是其区别于其他游戏类型的主要特点。2、趣味性强。游戏本身就是为了愉悦身心，通过游戏学生能够在精神上感受到快乐。这是体育游戏能够吸引众多对象的关键所在。当然也正是因为体育游戏具有一定的趣味性，学生才愿意参与其中，为此，体育游戏编排者也应该注重趣味性的融入，否则体育游戏的功能将大大降低。3、规则性明显。任何体育游戏都有一定的规则，虽然其主要目的是为了愉悦身心，但是这是有一定的规则限定的，否则也就无法将其称之为游戏，而是单纯意义上的玩耍。也正是有规则，学生在游戏的过程中，才会有斗志，有兴趣，抱着必胜的心理，这样教学过程才不会感到厌烦。4、综合性强。体育游戏的素材非常多，可以说，无论哪一种体育项目，都能够成为体育游戏的素材，教师制定相应的游戏规则，学生就可以进行游戏，另外，体育游戏不仅能够提高学生身体的协调能力，又能够培养学生运动技能、运动战术的能力。因此体育游戏的综合性非常强，几乎所有的体育运动都能够将其作为一种手段，来进行学习。5、体育游戏并不是以创造物质财富为目标。无论是组织人员，还是参与人员，其对体育游戏所抱有的目的虽不相同，其最终都不能为了创造物质财富。组织人员是为了能够让学生在在游戏中锻炼身体，而参与者则主要是因为能够在游戏中获得快乐或者成就，并不是财富。6、既能够运用假设的手段，也可以应用虚构的手段。虽然游戏来源于生活，但是毕竟不是真实生活，其只是在一定程度上能够反映出真实生活。体育游戏编排人员利用假设与虚构的方法，创设情境，对学生的品质进行教育，这样也能够提高游戏的趣味性。

## 二、高校体育教学中运用体育游戏的作用

1、具有教育作用。学生在游戏期间，不仅对自我有一个更清楚的认识，对社会的认知也会更加的清晰，从而提高自身处理人际关系的能力，自觉遵守社会规范，能够更好的适应社

会。而且因为体育游戏几乎都是全体游戏，需要全员参加，参与者只有互相的信任，互相的配合才能够获得成功，因此这能够培养学生团结协作的能力以及集体荣誉感。

2、具有健心的作用。体育游戏所创设的情境，通常都是轻松愉快的，学生在这样的氛围中进行游戏，不仅能够开阔思维，还有助于培养学生的创造能力，尤其是能够培养学生良好的性格，正确的对待输赢，同时学生在游戏的过程中，会忘记烦恼与忧愁，这对培养学生健康的心理有着良好的作用。

3、具有健身的作用。体育游戏的最为重要的目的就是健身。有些体育游戏是专门锻炼身体某一部分的机能，也有些体育游戏则是为了培养学生的身体的平衡以及协调能力，总之，几乎所有的体育游戏都能够起到健身的作用，对提高学生的身体素质有着积极的作用。

### 三、大学生的生理、心理特点体育游戏教学

大学生属于青年时期，其生理与心理特点有利于体育游戏教学的开展。

1、生理特点与体育教学大学的体育游戏可适当增加力量性和对抗性练习，促使骨质增厚，骨周径变粗，骨重量增加。青年的肌肉成分也在发生变化，大肌肉群得到发展，小肌肉群也得到发展，运动能力、灵活性和协调性均得到提高，身体肌肉的发展较为均衡。因此，在体育游戏教学中，应采用具有一定的难度，或较为复杂，并趋向于较强竞争性的游戏。青年期心脏重量和容积基本达到了成年人的水平，因此，在体育游戏教学中，要根据青年的这一特点加大运动负荷，提高心血管系统的功能。

2、心理特点与体育游戏教学青年时期已经有了明确的自我意识，自我意识的特点表现为：对自己的内部状态和内心世界有浓厚兴趣，要求深刻了解自己；自我认识和自我评价能力还

处于发展阶段；要求自立或独立；充满对未来的理想。根据以上心理特点，在进行体育游戏教学中，教师要以复杂多变，开动脑筋的游戏为主，可多进行一些力量性和耐力性的游戏，在全面提高身体素质的同时还要提高运动质量，促进技术水平的提高，利用复杂的游戏充分发挥学生的思维能力。

#### 四、体育游戏在体育教学中的具体应用

目前我国已经进入到高校体育教学改革阶段，而体育教学改革的重点就是能够让学生在快乐中学有所成，体育游戏无疑是一个重要的手段。高校体育教学中运用体育游戏，使得学生自主学习，带着快乐的情绪进行学习，学生的特性在此过程中会得到充分的体现，以此保证高校体育教学能够达到目标。因为体育游戏的特点突出，作用明显，这使得体育游戏在体育教学中拥有者非常大的空间，其不仅能够帮助教学完成教学任务，也能够提高教学质量。

1、准备活动高校教师应该按照教学内容，将体育游戏巧妙的插入到体育教学活动中，这样才能够提高在提高学生积极性的同时，让学生有所成。一定要注意，体育游戏并不是单纯的玩耍，因此教师务必在准备活动中做好安排，不能为了提高学生兴趣，一味的进行体育游戏而没有实质性的内容。教师在准备活动中应用体育游戏的具体做法如下：首先，在课堂常规组织的过程中，应用体育游戏。所谓课堂常规组织，就是利用某种方法在上课之时，能够将学生马上组织起来。教师完全可以利用体育游戏来做到这一点，比如体育教师可以应用报数游戏、反向动作游戏等。学生在游戏的过程中，即会进入到课堂之上，而且都处于比较亢奋的状态，利于课堂内容的消化吸收。其次，在一般性准备活动中应用体育游戏。上课之处，教师一定会进行一般性准备活动，以便让学生身体的惰性逐渐消除，激发大脑皮层的兴奋性，以便能够迅速进入到学习的状态中。在教学中，根据一般性准备活动要求，选择一些体育游戏代替传统的慢跑。跑动中的“听数抱团”，“蛇形跑”，“拉网捕鱼”等可使学生跑出欢乐，跑出兴趣。最后，体育游戏运用于专项准备活动专门性准备活动，主要是使与完成基本

部分内容有关的肌肉群、关节、韧带和器官，以及各系统机能做好充分的准备。可以选择创编一些动作、性质和结构与基本部分的内容大体相似的体育游戏作为辅助性和诱导性练习。2、基本技术教学阶段体育教学的特点决定了教学过程必须以学生为主体，在教学过程中，学生积极主动、自觉地参加练习，承担运动负荷。体育游戏在技术教学中的运用，可以改善教学气氛，使单调、枯燥的技术练习变得生动、活泼、提高学生学习的积极性，促进运动技能的形成。

3、身体素质练习阶段身体素质练习艰苦、单调，很容易造成学生的厌练抵触情绪，不利于学生的身心发展，通过游戏进行身体素质练习，可以使学生在轻松，愉快的气氛中达到提高素质、增强体质的效果。

4、教学结束阶段结束部分的主要任务是使学生逐渐恢复到相对安静状态。体育游戏对于心理、机体的放松具有独特的功效。

## 五、结语

综上所述，可知体育游戏与高校体育教学之间有着不可分割的关系，两者相辅相成，互相促进。体育游戏能够提高高校体育教学水平，而高校体育教学则为体育游戏的发展壮大，提供了平台。高校体育教师如果能够切实的发挥出体育游戏的作用，这对高校体育教学改革而言，意义重大。但是由于我国对体育游戏的研究还不够深入，实践经验也不足，因此高校体育教学中要想真正的利用好体育游戏还有一定的困难。

### 【参考文献】

[1]白微.论体育游戏在高校体育教学改革中的运用[j].吉林体育学院学报, (02).

[2]许小珍,樊明康.体育游戏在高校体育教学中的应用[j].科教

文汇(中旬刊), 2007(03).

[3]曾秀霞. 体育游戏在普通高校体育选项课教学中的实践应用[j].广东技术师范学院学报, (04).

[4]裴岚. 浅析体育游戏在高校体育教学中的意义[j].贵州民族学院学报(哲学社会科学版), (03).

[5]李杉. 浅谈体育游戏在高校体育教学中的应用[j].成都大学学报(自然科学版), (03).

## 游戏化教学在小学数学教学中的应用开题报告篇五

1、尝试使用中国画的工具，材料。

2、认识墨的焦、浓、重、淡、清。

3、培养学生热爱民族传统艺术。

1、认识、掌握工具材料的使用。

2、焦、浓、重、淡、清的画法。

1、工具的使用。

2、用笔、用墨的训练。

毛笔、生宣纸、砚台、画毡、墨、装水的瓶子等。

1、教师检查学生所带材料、工具并进行调配。让全班的学生都有作业做。

2、出示一幅中国画，并结合课本插图《小鸡图》引导学生进行欣赏。

展示课件让学生直观认识什么是中国画，并出示课题——“水墨游戏”。

3、教师边实践边介绍中国画的工具材料。

(1) 毛笔：羊毫（软）、狼毫（硬）、兼毫（中性）。

(2) 墨汁：（一得阁、中华）、墨块（收藏、欣赏）。

(3) 纸：（生宣纸：吸水性强、画写意画用，熟宣纸：吸水性差、画工笔画用。）

(4) 砚台：（收藏、欣赏作用更多，实用性较小，取而代之实用性更强的是用盘子。）

4、在认识工具材料的基础上，教师边示范，边讲解焦、浓、重、淡、清的画法。主要提醒学生水在墨当中起到的作用。就是掌握用水的量或用墨的量。

5、请学生与教师一起练习，探索、体验焦、浓、重、淡、清的画法。

6、布置作业，画一幅有浓、淡变化的水墨画。

7、教师巡回指导，鼓励学生大胆做画，敢于用水、用墨、敢于下笔。

8、征集作业，组织学生谈谈体会，讲教训、经验。最后教师小结、评价并布置下节课所要的学习工具、材料。

9、组织学生清洁卫生，教育学生热爱环境卫生。

由于是第一次正式接触中国画，孩子们显得比较兴奋，听讲也很认真，又敢于尝试。为了减少大家的“畏难”心理，我选择了较易表现的香菇、小辣椒作为第一次的尝试练习，果

然孩子们一会就较好地完成了练习。接下来布置稍难一些的熊猫，循序渐进的让同学们完成了教学任务。看来课堂练习的设置不管在数学课堂上要讲究，在美术课堂上依然重要。

## **游戏化教学在小学数学教学中的应用开题报告篇六**

游戏的目的：通过趣味性的设计，激发学生学习英语的兴趣

游戏的准备：教师的设计的各种，包括字母字型的图形，检查色盲型的字母设计

游戏的具体操作：教师在课前自己先设计好一些图片，将异型字母放在一个图形里面，让学生找出来，看谁找的最多，最快，同时要读出来就为胜利。这个可以作为一个游戏或者家庭作业用以调节气氛。具体见下图的几个设计：

注意事项：

(1) 此游戏纯粹是娱乐性的，用语调节课堂气氛，不能作为主要的教学游戏，或者长期来用，还是要培养学生规范的书写形式。

(2) 在教师设计一段时间后转入学生设计，培养学生的创新精神和创新能力，给学生以成功感，同时深化教育行为，让学生自己去摸索！

## **游戏化教学在小学数学教学中的应用开题报告篇七**

游戏的目的：利用学生好胜的心理，培养学生听说字母的能力

游戏的准备：通过一些半输入性的游戏过渡，确保这个游戏的成功率

游戏的具体操作：在一些半输入性游戏过后，不要出现过渡词了，直接通过做示范来达到过渡的目的，淡化教学痕迹游戏开始，教师务必强调纪律，因为这个游戏的对抗性太强，同时学生的年龄段处在一个好胜的年龄。（注：这样的纪律强调，一般情况下在一个新游戏开始的时候强调，不要过分的强调，关键是落实，以后尽量减少汉语的输入量“t”我知道同学们都是好同学，在这个游戏中，我们每个同学要……！对了，遵守纪律，等一会我看哪个同学能坐的端正，能够积极帮助同学，我们就评他为今天的纪律星！

说完，教师将学生分成若干小组，对抗赛在两个小组中进行，在教师宣布游戏开始后第一组的学生第一名学生立即说出一个字母（任意的，如c“第二组的第一名学生立即说出下一个字母，说错或不能迅速说出字母的记负分，最后哪组扣分最少的为胜。

（在游戏开始阶段，教师可以通过语气，教师的幽默感来调节课堂气氛，但是要时刻注意良好的习惯的培养，学生情绪的控制）

注意事项：

（1）游戏进行时速度要快，一定要规定速度，这样确保游戏的可操作性和趣味性。

（2）注意德育教育的深入，防止学生出现争吵，一定要注意控制学生的情绪，游戏易逐步深入。

## 游戏化教学在小学数学教学中的应用开题报告篇八

游戏的目的：培养学生听辨字母的能力

游戏准备：易混字母组合三到五套，如“gj”“ow”等等

游戏的具体操作:将教授完所有的单词后,作为一项收尾的工作,重新帮学生辨析容易混淆的字母。

教师事先准备2—4套卡片,同时将学生分成2—4组,每组抽一名学生到前面面向全班站好,教师发给每人一套卡片,游戏开始,教师念其中的一个字母,学生应立即找出并高举起该字母,先找对的得分,后找对的得一分,没有找对的不得分,最后得分最多的组为胜。教师控制课堂的速度由慢到快。

注意事项:

- (1) 教师的加分意识一定要敏感,时刻不忘表扬学生
- (2) 在教授完后的那个转换一定要快!
- (3) 做好示范工作,特别是低年级
- (4) 在游戏中,学生会出现情绪激动的情况,那么教师要通过有效的奖励机制来控制学生,以做到收发自如。